

**MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR  
OLAHRAGA BULUTANGKIS PADA SMP  
MENGUNAKAN HTML5**

Makalah

Program Studi Informatika

Fakultas Komunikasi dan Informatika



**Diajukan Oleh :**

*Syaifurrizal Zhafirin*

*Dr. Heru Supriyono, M.Sc*

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2015**

## HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi ilmiah dengan judul :

MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR OLAHRAGA BULUTANGKIS  
PADA SMP MENGGUNAKAN HTML5

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Syaifurrizal Zhafrin

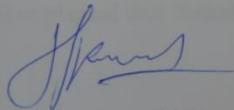
L200100140

Telah disetujui pada :

Hari : Senin

Tanggal : 16 Maret 2015

Pembimbing



Dr. Heru Supriyono, M.Sc  
NIK : 970

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

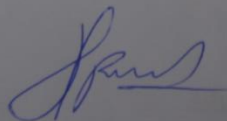
Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal : 20 Maret 2015

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Informatika



Dr. Heru Supriyono, M.sc  
NIK : 970



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448  
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: [informatika@fki.ums.ac.id](mailto:informatika@fki.ums.ac.id)

**SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI**

**/A.3-II.3/INF-FKI/III/2015**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : SYAIFURRIZAL ZHAFIRIN  
NIM : L200100140  
Judul : MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR OLAHRAGA  
BULUTANGKIS PADA SMP MENGGUNAKAN HTML5  
Program Studi : Informatika  
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 18 Maret 2015

Biro Skripsi  
Informatika

**Adjie Sapetra, S.Kom**

**Turnitin Originality Report**

**MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR  
OLAHRAGA BULUTANGKIS PADA SMP  
MENGUNAKAN HTML5** by Syaifurrisal  
Zhafirin

From publikasi (publikasi)

Processed on 18-Mar-2015 11:17 WIB

ID: 517641174

Word Count: 3709

Similarity Index

**23%**

**Similarity by Source**

Internet Sources:	9%
Publications:	0%
Student Papers:	17%

**sources:**

**1** 14% match (student papers from 08-Jul-2014)  
Class: publikasi maret 2014  
Assignment:  
Paper ID: [438439114](#)

**2** 1% match (Internet from 03-Feb-2015)  
<http://repository.amikom.ac.id/index.php/type/6/Undergraduate%20Thesis>

**3** 1% match (student papers from 05-Dec-2014)  
Class: publikasi  
Assignment:  
Paper ID: [486143511](#)

**4** 1% match (student papers from 09-Mar-2015)  
Class: publikasi  
Assignment:  
Paper ID: [514126277](#)

**5** 1% match (student papers from 27-Feb-2014)  
Class: publikasi maret 2014  
Assignment:  
Paper ID: [400738399](#)

**6** 1% match (Internet from 31-Oct-2014)  
<http://marthamarlina.blogspot.com/2014/02/otonomi-daerah.html>

**7** 1% match (Internet from 14-Oct-2014)  
<http://blogsainulh.wordpress.com/psdp-2010-balangan-4h-proposal/>

**8** < 1% match (Internet from 30-Jun-2014)  
<http://digilib.tarumanagara.ac.id/newkoliksi.aspx>

**9** < 1% match (student papers from 08-Jul-2014)  
Class: publikasi maret 2014  
Assignment:

# MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR OLAHRAGA BULUTANGIS PADA SMP MENGGUNAKAN HTML5

Syaifurrizal Zhafirin, Heru Supriyono

Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-Mail : [rizal.015@gmail.com](mailto:rizal.015@gmail.com)

## ABSTRAKSI

Proses pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah yang masih dilakukan hingga saat ini adalah guru menyampaikan secara lisan dan sebagai penunjang pembelajaran hanya buku materi sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi. Proses belajar dan mengajar guru dituntut untuk mengembangkan keterampilan dalam memberikan materi agar siswa lebih mudah dalam memahami materi. Berdasarkan permasalahan itu peneliti merancang dan menguji media pembelajaran menggunakan html5. Media pembelajaran ini memuat materi tentang olahraga bulutangkis dengan menampilkan materi sejarah, teknik dasar, peraturan serta kejuaraan olahraga bulutangkis dengan tampilan yang menarik sehingga siswa tertarik untuk belajarolahraga bulutangkis

Metode pembuatan media pembelajaran ini menggunakan model *waterfall*, dimana dalam proses perancangan dan pembuatannya melewati beberapa aspek tahapan yakni mendefinisi kebutuhan, analisa kebutuhan, perancangan sistem, pembuatan sistem, pengujian, dan *maintenance*.

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran tentang olahraga bulutangkis yang peruntukannya sesuai kurikulum untuk Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Klaten. Dari data yang diperoleh setelah pengujian dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar tentang olahraga bulutangkis. Hal ini terbukti dari hasil kuesioner 82% siswa yang semakin tertarik untuk belajar olahraga bulutangkis setelah mempelajari materi yang ada dalam aplikasi ini.

**Kata Kunci :** *bulutangkis, media berbasis web, madrasah tsanawiyah,*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini mengalami kemajuan yang signifikan, dan membawa dampak yang cukup signifikan dalam kehidupan manusia. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi tersebut adalah meningkatnya kualitas pendidikan. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, proses belajar mengajar menjadi lebih mudah, lebih bervariasi dan tidak membosankan bagi guru dan siswa yaitu dengan memanfaatkan multimedia dan internet.

Proses pembelajaran utama yang masih dilakukan hingga kini adalah guru menjelaskan materi dengan lisan maupun tulisan yang ada di papan tulis berbasis buku teks. Biasanya pembelajaran ini dapat menimbulkan suatu kejenuhan bagi siswa sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Dalam proses belajar dan mengajar para guru dituntut untuk mengembangkan keterampilan untuk membuat media pembelajaran agar proses belajar dan mengajar dapat berjalan efektif, menarik dan membangkitkan kreatifitas peserta didik. Dalam pembelajaran olahraga khususnya bulutangkis memang lebih baik secara praktek langsung dilapangan, tetapi secara teori juga penting karena dengan menguasai teori – teori teknik dasar olahraga bulutangkis maka secara praktek akan lebih mudah.

Beberapa penulisan tentang pengembangan materi pembelajaran olahraga bulutangkis sudah pernah dilaporkan dahulu yaitu Media Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis Berbasis Multimedia Interaktif (Studi kasus di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta) (Bobby, 2013), dan

*Perancangan Program Alat Bantu Belajar Bulutangkis Berbasis Multimedia (Gunawan, 2010) Semua aplikasi tersebut berbasis flash belum ada yang berbasis web.* Dalam penelitian ini akan dirancang dan dibuat media pembelajaran teknik dasar olahraga bulutangkis berbasis web. Pembelajaran ini akan menampilkan beberapa menu tentang teknik dasar olahraga bulutangkis dimana beberapa menu tersebut akan disisipkan gambar dan video tutorial agar lebih menarik sehingga peserta didik akan mudah memahami materi tersebut.

Alasan penulis menggunakan *HyperText Markup Language (HTML) 5* karena merupakan versi terbaru dari HTML. HTML5 memiliki banyak keunggulan dan terdapat fitur-fitur baru yang tidak ada pada versi sebelumnya.

## TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Lisa Effendy, dkk (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan HTML5 pada Alat Bantu Pembelajaran Bahasa Mandarin Untuk Pemula”, memaparkan bahwa proses pembelajaran bahasa Mandarin yang dilakukan dengan cara para siswa dituntut untuk membaca buku atau materi dalam bentuk cetak akan menyebabkan para siswa menjadi bosan dan pada akhirnya mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena hanya terjadi komunikasi satu arah tanpa melibatkan interaksi langsung dengan para siswa. Oleh karena itu dibuatlah aplikasi sistem pembelajaran bahasa Mandarin agar dapat membantu proses belajar siswa dan meningkatkan minat belajar bahasa Mandarin. Aplikasi ini berisi gambar dan suara untuk mendukung materi dasar

bahasa Mandarin yang berupa pelafalan Bopomofo, nada dan huruf hanzi. Dalam pembangunan aplikasi pembelajaran ini menerapkan teknologi HTML5. HTML5 memiliki keunggulan dalam penyediaan modul animasi, kanvas maupun video-audio yang dapat membantu aplikasi dalam menyediakan gambar dan suara.

Menurut Bobby Wahyu Wibowo (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Media Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis Berbasis Multimedia Interaktif (Studi kasus di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta)”, Memaparkan bahwa pada saat ini teknologi pembelajaran berkembang sangat cepat. Berbagai aplikasi telah dikembangkan untuk dapat memenuhi kebutuhan. Oleh karena itu penulis membuat media pembelajaran alternatif untuk para pengajar untuk memberikan kemudahan bagi dosen dan mahasiswa dalam proses belajar dan mengajar.

Gunawan (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “Perancangan Program Alat Bantu Belajar Bulutangkis Berbasis Multimedia”. Memaparkan bahwa olahraga bulutangkis masih digemari di dunia hingga saat ini walaupun olahraga ini juga termasuk olahraga yang mahal, karena memerlukan biaya pelatihan dan biaya peralatan. Maka dirancanglah sebuah program alat bantu ajar bulutangkis untuk mengatasi masalah mengenai biaya pelatihan agar pengguna dapat belajar bulutangkis dengan baik dan benar serta dapat mempelajari teknik-teknik pada olahraga bulutangkis tanpa menyewa pelatih bulutangkis. Program ini akan dirancang dengan perangkat lunak Adobe Flash CS3. Materi-materi yang dimasukkan kedalam program alat bantu belajar bulutangkis ini adalah sejarah dan perkembangan bulutangkis, peraturan,

peralatan dan lapangan, gerakan pemanasan, serta teknik-teknik dalam olahraga bulutangkis.

Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

#### 1. Pendidikan

Pendidikan yaitu suatu proses pembentukan kecakapan-kecakapan *fundamental* baik menyangkut daya pikir atau daya *intelektual* maupun daya emosional atau perasaan ke arah alam dan sesama manusia (Wijaya, 2012).

#### 2. CSS3

CSS (*Cascading Style Sheets*) digunakan dalam kode HTML untuk menciptakan suatu kumpulan *style* yang terkadang dapat digunakan untuk memperluas kemampuan HTML. (Abdul Kadir, 2003).

#### 3. JavaScript

JavaScript adalah bahasa scrip yang ditempelkan pada kode HTML dan diproses *client* sehingga kemampuan dokumen HTML menjadi lebih luas. JavaScript dan Java merupakan dua bahasa yang berbeda. JavaScript diinterpretasikan oleh *client* (kodenya bisa dilihat pada sisi *client*), sedangkan kode Java *dikompilasi* oleh pemrogram dan hasilkompilasinyalah yang dijalankan oleh *client*. (Abdul Kadir, 2003).

#### 4. Bulutangkis

Bulutangkis adalah suatu permainan yang menggunakan sebuah raket dan *shuttlecock* yang dipukul melewati sebuah net. Permainan ini berlaku untuk siapa saja dengan bentuk tunggal (*single*), juga dengan ganda (*double*),

dan dengan ganda campuran (*mixed double*) (Hidayatulah, 2009).

#### 5. HTML 5

HTML 5 adalah sebuah bahasa *markup* untuk menampilkan isi dari *World Wide Web*, sebuah teknologi ini dari internet. HTML5 merupakan revisi kelima dari HTML. HTML pertama kali diciptakan pada tahun 1990. Versi keempatnya, dibuat pada tahun 1997 dan hingga Juni 2011 masih dalam pengembangan (Ardhana, 2013).

#### 6. Database

Database adalah kumpulan data yang saling terkait dan diorganisasikan berdasarkan skema, tersimpan dalam sebuah *storage* dapat memanipulasi sesuai kebutuhan dengan bantuan *software*, disusun secara logis, sehingga menghasilkan informasi yang bernilai dalam pengambilan keputusan. (Suja, 2005).

#### 7. MySQL

MySQL adalah system manajemen database SQL yang bersifat *Open Source*. System database MySQL mendukung beberapa fitur seperti *multithread*, multi - user, dan SQL database management (DBMS). (Hastomo, 2012).

#### 8. Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver merupakan perangkat lunak untuk desain web yang menyediakan kemampuan visual yang intuitif termasuk pada tingkat kode, dapat digunakan untuk membuat dan mengedit website HTML serta aplikasi *mobile* seperti *smartphone*, tablet, dan perangkat lainnya. (Madcoms, 2013).

### METODE PENELITIAN

Aplikasi pembelajaran teknik dasar olahraga bulutangkis ini merupakan aplikasi yang dirancang sebagai alat bantu dalam proses belajar dan mengajar sehingga siswa tidak mengalami suatu kejenuhan dalam proses belajar dan guru lebih mudah dalam menyampaikan materi. Aplikasi ini berisi tentang sejarah awal terbentuknya olahraga bulutangkis, teknik dasar, peraturan permainan, kejuaraan yang dipertandingkan dalam olahraga bulutangkis dan soal latihan untuk pengujian sejauh mana siswa memahami materi yang ada didalam aplikasi ini.

Alur pembuatan Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Olahraga Bulutangkis ini membutuhkan beberapa proses agar aplikasi yang dibuat menghasilkan aplikasi yang sesuai dengan tujuan penelitian dengan alur sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan data apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi meliputi data-data tentang materi olahraga bulutangkis serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan.
2. Pengumpulan data-data yang digunakan untuk proses penelitian tersebut sesuai pada analisa kebutuhan dengan menggabungkan dari buku dan internet.
3. Memeriksa apakah data materi tentang data tersebut lengkap sampai sesuai dengan kebutuhan.
4. Membuat rancangan model aplikasi yang akan dibuat dengan menentukan tampilan halaman utama, halaman sejarah, halaman teknik dasar, halaman kejuaraan, hamalan quiz dan halaman tentang.



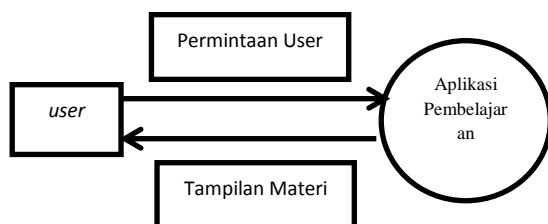
5. Pembuatan aplikasi sesuai dengan perancangan model aplikasi dengan cara melakukan *coding*.
6. Tahap pengujian aplikasi dilakukan setelah aplikasi yang sudah selesai dibuat dengan cara diuji apakah semua fungsi dari aplikasi berjalan dengan baik, bila dalam pengujian terdapat masalah maka akan dilakukan perbaikan terhadap aplikasi tersebut.
7. Tahap implementasi aplikasi yang sudah berjalan dengan baik kemudian diuji cobakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 1 Klaten.
8. Tahap pembuatan laporan dan publikasi ilmiah dari penelitian yang telah dilakukan.
9. Selesai.

## PERANCANGAN

Perancangan aplikasi dilakukan dengan beberapa tahapan, diantaranya :

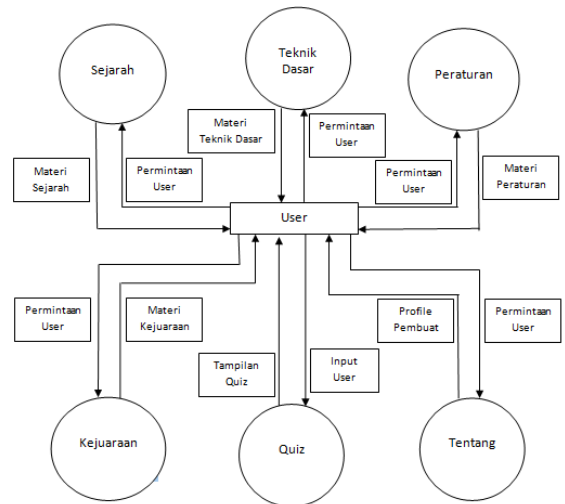
### 1. Perancangan DFD

Desain aplikasi yang tunjukan dalam sebuah *Data Flow Diagram (DFD)* dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah:



**Gambar 1.DFD level 0**

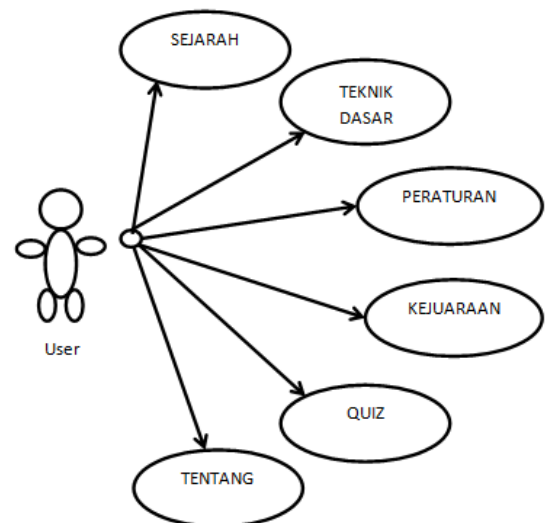
- Perancangan DFD level 1 dapat dilihat pada gambar 2dibawah :



**Gambar 2.DFD level 2**

### 2. Use Case Diagram

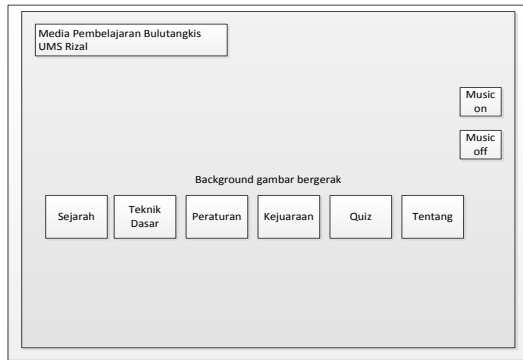
Gambaran interaksi dari user dengan aplikasi yang dibuat. Dapat dilihat pada 3 gambar dibawah :



**Gambar 3.Use case diagram**

### 3. Desain Halaman Aplikasi

Membuat tampilan aplikasi mulai dari merancang tampilan menu utama, menu sejarah, menu teknik dasar, menu peraturan, menu kejuaraan, menu quiz dan menu tentang. Berikut ini rancangan tampilan menu utama seperti gambar 4 dibawah ini :



**Gambar 4.**Rancangan tampilan menu utama

#### 4. Perancangan Pengujian

Perancangan pengujian digunakan sebagai gambaran ketika melakukan pengujian aplikasi pembelajaran dengan rancangan sebagai berikut :

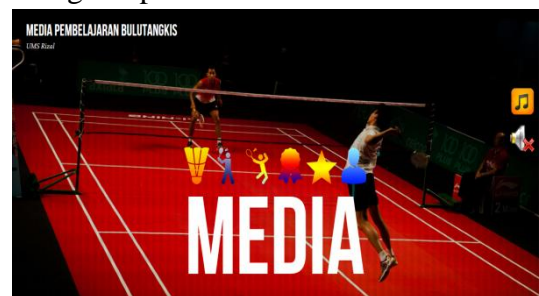
- Pengujian secara *localhost* dilakukan dengan menjalankan program menggunakan *browser* Mozilla Firefox 32.0.2 dan Google Chrome 38.0.2125.111.
- Pengujian dilakukan di MTsN 1 Klaten di ruang Laboratorium Komputer, dengan 1 komputer *server* untuk menjelaskan aplikasi dan beberapa komputer klien untuk mengakses aplikasi dari komputer *server* menggunakan jaringan LAN.
- Pembicara yang didampingi oleh guru menerangkan materi tentang aplikasi menggunakan komputer *server* dan siswa langsung bisa menjalankan aplikasi menggunakan komputer klien dengan membaca materi, melihat gambar dan video.
- Pengambilan data kuisioner dibagikan kepada guru dan siswa kemudian diisi untuk mengetahui penilaian guru dan siswa terhadap aplikasi yang telah dibuat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran teknik dasar olahraga bulutangkis pada SMP menggunakan HTML5 yang berisi materi tentang olahraga bulutangkis, diantaranya adalah sejarah, teknik dasar, peraturan, kejuaraan, quiz, dan profil tentang pembuat aplikasi. Dalam pembuatan aplikasi ini ada beberapa tahap yang dilakukan meliputi tahap analisis kebutuhan, tahap perancangan, tahap pembuatan aplikasi serta tahap pengujian aplikasi tersebut kepada siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Klaten sebagai media pembelajaran. Hasil dari aplikasi ini sebagai berikut :

#### 1. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama merupakan halaman awal ketika membuka aplikasi ini. Pada halaman utama terdapat background berupa gambar animasi, pada bagian kiri atas terdapat judul berupa tulisan “media pembelajaran bulutangkis” dan dibawahnya terdapat identitas pembuat berupa tulisan “UMS Rizal”. Sedangkan pada bagian tengah terdapat beberapa pilihan menu diantaranya adalah : menu sejarah, teknik dasar, peraturan, kejuaraan, quiz, dan menu tentang, kemudian terdapat menu untuk mematikan dan menghidupkan musik.



**Gambar 5.** Halaman menu utama

## 2. Halaman Sejarah

Halaman menu sejarah menampilkan materi tentang sejarah terbentuknya olahraga bulutangkis di dunia dan sejarah olahraga bulutangkis di Indonesia. Dapat dilihat pada Gambar 6 dibawah ini :



**Gambar 6.** Halaman menu sejarah

## 3. Halaman Menu Teknik Dasar

Halaman menu teknik dasar ini menjelaskan beberapa teknik dalam olahraga bulutangkis yaitu *service*, memegang raket, teknik *smash*, teknik *dropshot*, *overhad clear* dan *netting*. Dapat dilihat pada Gambar 7 dibawah ini :



**Gambar 7.** Tampilan menu teknik dasar

## 4. Halaman Menu Peraturan

Halaman menu peraturan ini menjelaskan tentang peraturan dalam olahraga bulutangkis dimana pada menu ini menjelaskan peraturan dan perlengkapan lapangan, peraturan penilaian, peraturan jenis permainan, peraturan kesalahan dan peraturan umum dalam pertandingan. Dapat dilihat pada Gambar 8 dibawah ini :



**Gambar 8.** Tampilan menu peraturan

## 5. Halaman Menu Kejuaraan

Halaman menu kejuaraan ini menjelaskan tentang kejuaraan yang dipertandingkan dalam olahraga bulutangkis yaitu pertandingan bulutangkis Internasional dan Nasional. Dapat dilihat pada Gambar 9 dibawah ini:



**Gambar 9.** Tampilan menu kejuaraan

## 6. Halaman Menu Quiz

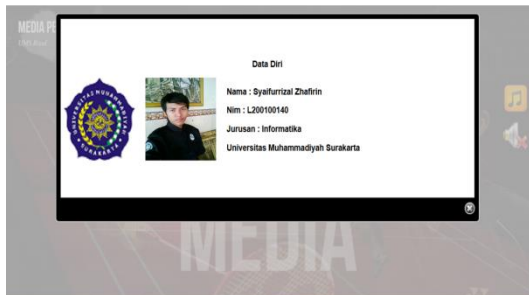
Halaman menu Quiz ini berisi latihan soal untuk melatih siswa sejauh mana siswa memahami materi yang ada pada aplikasi. Dimana pada halaman ini terdapat empat menu Quiz yaitu menu Quiz sejarah, teknik dasar, peraturan, dan kejuaraan. Dapat dilihat pada Gambar 10 dibawah ini :



**Gambar 10.** Tampilan menu quiz

## 7. Halaman Menu Tentang

Halaman ini berisi tentang data diri pembuat aplikasi pembelajaran teknik dasar olahraga bulutangkis. Dapat dilihat pada Gambar 11 dibawah :



**Gambar 11.** Tampilan menu tentang

## ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Analisa dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tentang aplikasi kepada siswa dan guru yang berupa kuesioner untuk menilai aplikasi pembelajaran bulutangkis ini.

**Tabel 1.** Tabel Hasil Skoring Kuesioner Siswa

N O	PERNYA TAAN	JUMLAH JAWABAN					JUMLAH SKOR	PERSENT ASE
		SS (5)	S (4)	R (3)	TS (2)	STS (1)		
1	P1	5	5	0	0	0	45	90%
2	P2	1	7	2	0	0	39	78%
3	P3	3	6	1	0	0	42	84%
4	P4	4	2	4	0	0	40	80%
5	P5	6	2	2	0	0	44	88%
6	P6	3	5	2	0	0	41	82%
7	P7	4	3	3	0	0	41	82%

Keterangan : SS= Sangat Setuju, S= Setuju, R= Ragu, TS= Tidak Setuju, STS= Sangat Tidak Setuju. P1= Tampilan aplikasi menarik, P2= Media pembelajaran olahraga bulutangkis ini mudah digunakan, P3= Materi lengkap, P4= Aplikasi berjalan dengan

baik, P5= Gmbar dan video mempermudah memahami materi, P6= Semakin tertarik belajar olahraga bulutangkis setelah mempelajari materi, P7= Aplikasi ini menjadi alternatif dalam belajar olahraga bulutangkis.

**Tabel 2.** Tabel Skoring Kuesioner Guru

N O	PERTAN YAAN	JUMLAH JAWABAN					JUMLAH SKOR	PERSENT ASE
		SS (5)	S (4)	R (3)	TS (2)	STS (1)		
1	P1	1	1	0	0	0	9	90%
2	P2	0	2	0	0	0	8	80%

3	P3	0	2	0	0	0	8	80%
4	P4	1	1	0	0	0	9	90%
5	P5	1	1	0	0	0	9	90%
6	P6	1	1	0	0	0	9	90%
7	P7	1	1	0	0	0	9	90%
8	P8	0	2	0	0	0	8	80%
9	P9	1	1	0	0	0	9	90%
10	P10	1	1	0	0	0	9	90%

Keterangan : SS= Sangat Setuju, S= Setuju, R= Ragu, TS= Tidak Setuju, STS= Sangat Tidak Setuju. P1= Tampilan aplikasi menarik, P2= Media pembelajaran ini interaktif, P3= Media pembelajaran olahraga bulutangkis ini mudah digunakan, P4= Materi sesuai dengan kurikulum olahraga bulutangkis, P5= Gambar dan video mempermudah dalam memahami materi, P6= Quiz dalam aplikasi ini dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa tentang bulutangkis, P7= Aplikasi pembelajaran ini dapat menjadi alternatif dalam belajar teori bulutangkis, P8= Siswa antusias ketika dijelaskan menggunakan aplikasi pembelajaran ini, P9= Membantu guru dalam menyampaikan teori olahraga bulutangkis, P10=Dapat dipelajari siswa tanpa pendamping.

## HASIL ANALISIS

Interpretasi dari hasil kuesioner dilakukan dengan menggunakan perhitungan rumus dari Usman dan Setiawati (2001) yaitu dengan rumus :

$$N = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan : N = nilai akhir

Untuk mengukur tingkat Persentase Interpretasi (P), menurut (Yonny dkk, 2010) adalah sebagai berikut :

Persentase 75,00% - 100% (Sangat Tinggi)

Persentase 50,00% - 74,99% (Tinggi)

Persentase 25,00% - 49,99% (Sedang)

Persentase 0,00% - 24,99% (Rendah)

Berikut ini pernyataan 10 responden siswa berdasarkan tabel 1 diatas :

1. Dari pernyataan tampilan aplikasi menarik menyebutkan bahwa 5 responden siswa memberi pernyataan sangat setuju (SS), dan 5 responden siswa memberi pernyataan setuju (S). Menghasilkan Persentase sebesar 90%, dengan demikian menurut siswa, tampilan aplikasi ini menarik adalah sangat tinggi.
2. Dari pernyataan media pembelajaran olahraga bulutangkis ini mudah digunakan menyebutkan bahwa 1 responden siswa memberi pernyataan sangat setuju (SS), 7 responden siswa memberi pernyataan (S), dan 2 responden siswa memberi pernyataan ragu (R). Menghasilkan Persentase sebesar 78%, dengan demikian menurut siswa, media pembelajaran olahraga bulutangkis ini mudah digunakan adalah sangat tinggi.
3. Dari pernyataan materi sudah lengkap menyebutkan bahwa 3 responden siswa memberi pernyataan sangat setuju (SS), 6 responden siswa memberi pernyataan setuju (S), 1 responden siswa memberi pernyataan ragu (R).

Menghasilkan persentase sebesar 84%, dengandemikian menurut siswa, bahwa materi sudah lengkap adalah sangat tinggi.

4. Dari pernyataan aplikasi berjalan dengan baik menyebutkan bahwa 4 responden siswa memberi pernyataan sangat setuju (SS), 2 responden siswa memberi pernyataan setuju (S), dan 4 responden siswa memberi pernyataan ragu (R). Menghasilkan Persentase sebesar 80%, dengan demikian menurut siswa aplikasi berjalan dengan baik adalah sangat tinggi.
5. Dari pernyataan gambar dan video mempermudah dalam memahami materi menyebutkan bahwa 6 responden siswa memberi pernyataan sangat setuju (SS), 2 responden siswa memberi pernyataan setuju (S) dan 2 responden siswa memberi pernyataan ragu (R). Menghasilkan persentase 88%, dengan demikian menurut siswa gambar dan video mempermudah dalam memahami materi adalah sangat tinggi.
6. Dari pernyataan dengan aplikasi pembelajaran ini, siswa semakin tertarik belajar bulutangkis menyebutkan bahwa 3 responden siswa memberi pernyataan sangat setuju (SS), 5 responden siswa memberi pernyataan setuju (S), 2 responden siswa memberi pernyataan ragu (R). Menghasilkan Persentase sebesar 82%, dengan demikian menurut siswa setelah menggunakan media pembelajaran ini semakin tertarik untuk belajar olahraga bulutangkis adalah sangat tinggi
7. Dari pernyataan dengan aplikasi pembelajaran ini menjadi alternatif mempelajari teori bulutangkis menyebutkan bahwa 4 responden siswa memberi pernyataan (SS), 3 responden siswa memberi pernyataan setuju (S), 3

responden siswa memberi pernyataan ragu (R). Menghasilkan Persentase sebesar 82%, dengan demikian menurut siswa aplikasi pembelajaran ini menjadi alternatif mempelajari teori bulutangkis adalah sangat tinggi.

Berikut ini pernyataan 2 responden guru berdasarkan tabel 2 diatas:

1. Dari pernyataan tampilan aplikasi menarik menyebutkan 1 guru memberi pernyataan sangat setuju (SS) dan 1 guru memberi pernyataan setuju (S). Menghasilkan Persentase sebesar 90%, dengan demikian menurut guru, tampilan aplikasi ini menarik sangat tinggi.
2. Dari pernyataan media pembelajaran ini interaktif menyebutkan bahwa 2 guru memberi pernyataan setuju (S) Menghasilkan Persentase sebesar 80%, dengan demikian menurut guru, media pembelajaran ini interaktif sangat tinggi.
3. Dari pernyataan aplikasi pembelajaran ini mudah digunakan menyebutkan bahwa 2 guru memberi pernyataan setuju (S). Menghasilkan Persentase sebesar 80%, dengan demikian menurut guru, aplikasi pembelajaran ini mudah digunakan sangat tinggi.
4. Dari pernyataan materi sudah sesuai dengan kurikulum menyebutkan bahwa 1 guru memberi pernyataan sangat setuju (SS), dan 1 guru menyatakan setuju (S). Menghasilkan Persentase sebesar 90%, dengan demikian menurut guru, materi sudah sesuai dengan kurikulum olahraga bulutangkis.
5. Dari pernyataan gambar dan video mempermudah dalam memahami materi menyebutkan bahwa 1 guru memberi pernyataan sangat setuju (SS), dan 1 guru memberi pernyataan setuju (S). Menghasilkan Persentase sebesar 90%, dengan demikian menurut guru, gambar

- dan video mempermudah dalam memahami materi adalah sangat tinggi.
6. Dari pernyataan Quiz dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa tentang bulutangkis menyebutkan bahwa 1 guru memberi pernyataan sangat setuju (SS), dan 1 guru memberi pernyataan setuju (S). Menghasilkan Persentase sebesar 90%, dengan demikian menurut guru, Quiz dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa tentang bulutangkis adalah sangat tinggi.
  7. Dari pernyataan aplikasi pembelajaran ini menjadi alternatif dalam belajar bulutangkis menyebutkan bahwa 1 guru memberi pernyataan sangat setuju (SS), dan 1 guru memberi pernyataan setuju (S). Menghasilkan Persentase sebesar 90%, dengan demikian menurut guru, aplikasi pembelajaran ini menjadi alternatif dalam belajar bulutangkis adalah sangat tinggi.
  8. Dari pernyataan siswa antusias saat dijelaskan menggunakan aplikasi ini menyebutkan 2 guru memberi pernyataan setuju (S). Menghasilkan Persentase sebesar 80%, dengan demikian menurut guru, siswa antusias saat dijelaskan menggunakan aplikasi ini adalah sangat tinggi.
  9. Dari pernyataan membantu guru dalam menyampaikan materi olahraga bulutangkis menyebutkan bahwa 1 guru memberi pernyataan sangat setuju (SS), dan 1 guru memberi pernyataan setuju (S). Menghasilkan Persentase sebesar 90%, dengan demikian menurut guru, aplikasi ini membantu guru dalam menyampaikan materi olahraga bulutangkis sangat tinggi.
  10. Dari pernyataan dapat dipelajari siswa tanpa pendamping menyebutkan bahwa

1 guru memberi pernyataan sangat setuju (SS), dan 1 guru memberi pernyataan setuju (S). Menghasilkan Persentase sebesar 90%, dengan demikian menurut guru, dapat dipelajari siswa tanpa pendamping sangat tinggi..

## KESIMPULAN

Kesimpulan setelah penelitian dengan judul “ Media Pembelajaran Teknik Dasar Olahraga Bulutangkis Pada SMP Menggunakan Html5” ini selesai, dan telah dilakukan pengujian di MTsN 1 Klaten dengan mengambil sampel data berupa kuisioner oleh siswa kelas IX dan guru olahraga MTsN tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran teknik dasar olahraga bulutangkis berbasis web sudah berhasil dibuat dengan HTML5. Dalam menjalankan aplikasi dapat diakses dengan baik dengan menggunakan *web browser* Mozilla Firefox dan Google Chrome.
2. Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan di Madrasah Tsanawiyah 1 Klaten menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran ini membuat siswa lebih tertarik untuk belajar tentang olahraga bulutangkis. Hal ini terbukti dari 82% siswa yang semakin tertarik untuk belajar olahraga bulutangkis setelah mempelajari materi yang ada dalam aplikasi ini.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian ini terbukti dapat membuat, merancang serta menguji media pembelajaran teknik dasar olahraga bulutangkis yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar tentang olahraga bulutangkis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, YM Kusuma. 2013 “Buku Pintar Pemrograman HTML5 Untuk Pemula”.Yogyakarta : MediaKom.
- Boby Wahyu Wibowo. 2013. “Media Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis Berbasis Multimedia Interaktif (Studi kasus di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta)”, Jurnal Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Gunawan. 2009. “Perancangan Program Alat Bantu Belajar Bulutangkis Berbasis Multimedia”. Jurnal Teknik Informatika. Universitas Tarumanegara.
- Hastomo. 2012. “Pengertian MySQL”. Tersedia dalam : <<http://hastomo.net/php/pengertian-dan-kelebihan-database-mysql/>>[diakses pada tanggal 6 Oktober 2013]
- Hidayatulah, Adam. 2009. “pengertian bulutangkis”. Tersedia dalam : <<http://tentang-bulutangkis.blogspot.com/2009/01/pengertian.html>> [diakses pada tanggal 1 Oktober 2013]
- Kadir, Abdul. 2003. “Pemrograman Web Mencakup HTML CSS JAVASCRIPT dan PHP”.Yogyakarta : Andi.
- Lisa Effendy, Lina Sinatra, Theopilus Wellem. 2012. “Penerapan HTML5 pada alat Bantu Pembelajaran Bahasa Mandarin Untuk Pemula”, Jurnal Fakultas Teknologi Informasi. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Madcoms. 2013. “Kupas tuntas Adobe Dreamweaver dengan pemrograman PHP dan MYSQL”. Yogyakarta : Andi
- Sugiarto, IcuK. 2002. “Total Badminton”. Pengda DKI Jakarta.
- Suja, Iman. 2005. “Pemrograman SQL dan Database Server MySQL”.Yogyakarta: Andi.
- Usman & Setiawati. 2001. “Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar”. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Utomo, Eko Priyo. 2013. “Mobile web programming HTML5, CSS3, JQuery Mobile”. Yogyakarta : Andi
- Wijaya, Yoga Permana. 2012. “Pengertian Education”. Tersedia dalam : <<http://yogapermanawijaya.wordpress.com/2012/08/31/1513/>> [diakses pada tanggal 6 Oktober 2013]
- Yonny, A, dkk. 2010. “Menyusun Penelitian Tindakan Kelas”. Yogyakarta : Familia.